バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
［受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時］にお問い合わせください。

- ●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- ●受付時間以外の電話はおさけください。
- ●東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター
台東区駒形2-5-5 〒111-8081
☎**03-3847-6666**
- ●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- ●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

"◎"及びWonderSwan、ワンダースワンは
株式会社バンダイの商標です。

SWJ-BAN005

WonderSwan™

デジタルモンスター
DIGITAL MONSTER Ver. WONDERSWAN

通信対応

©BANDAI 1997・1998
©BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

BANDAI

⚠ 注意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「デジタルモンスターVer.Wonder Swan」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

ストーリー ……4
基本的な遊び方 ……6
ボタン操作 ……8
ゲームを始める前に ……9
ランチャー画面 ……11
SYSTEM（システム）……13
ゲームスタート ……15
SHOP(ショップ) ……15
LAB(ラボ)……19
デジモンの成長と属性 ……29
代表的なデジモン ……33
バトルについて ……38
NET(ネット・通信対戦)について……45

ストーリー

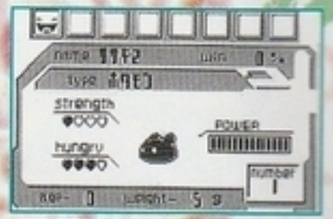
電子新生物をペット化して戦わせる「デジタルモンスター」。
このデジモンを育てて戦わせる人々は「デジモンテイマー」と呼ばれていた。

そして今、世界中のデジモンテイマーたちをつなぐネットワーク「デジモンワールドサイト」が完成した。これで世界中のデジモンテイマー同士のバトルが可能となった。このネットワークのバトルフィールドには複数のデジモンで戦えるユニットバトルという新しいルールも新設されたらしい。
さあ、『キング オブ デジモン』の称号を目指し、レッツ！アクセス！

基本的な遊び方

SHOP(ショップ)でデジモンのタマゴを買おう!
(P15参照)
「ショップでは便利アイテムも買えるぞ」

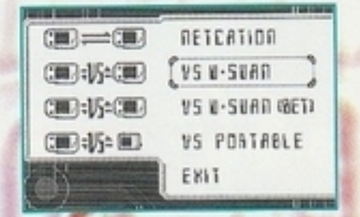
LAB(ラボ)でデジモンを育てよう!
(P19参照)
「最大8体まで同時に育てられるぞ」



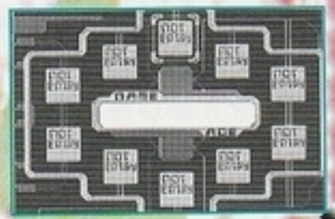
育てたデジモンでチームを組もう!
(P38参照)
「最大5体でチームを組めるぞ」

全ステージ制覇を目ざせ!
(P44参照)
「キングオブデジモンの称号が待っている」

友だちと交換や対戦をさせよう!
(P45参照)
「ワンダースワン同士はもちろん、
携帯版とも対戦させられるぞ」

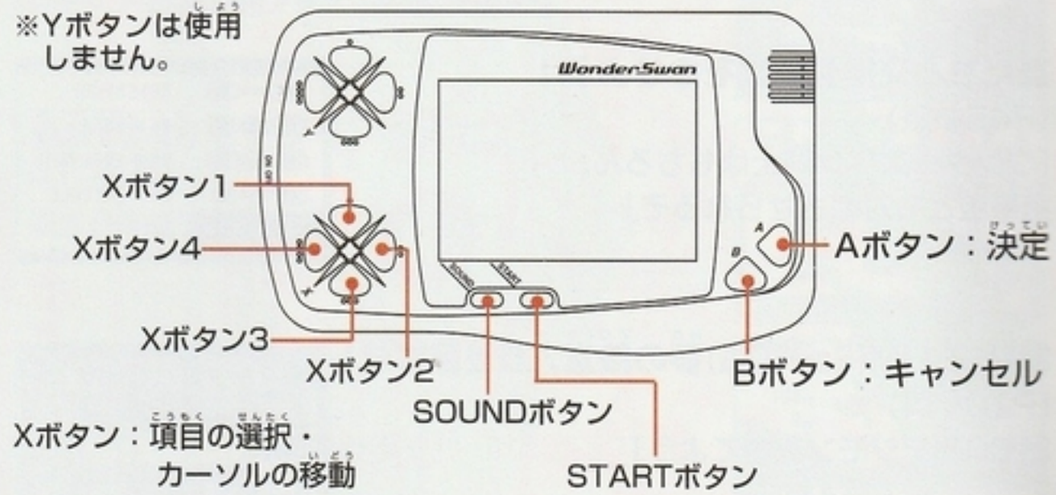


MUSEUM(ミュージアム)夢の殿堂入りを目ざせ!
(P10参照)
「100勝デジモンを育てよう」



ボタン操作

このゲームはワンダースワンを横に持ってプレイするゲームです。



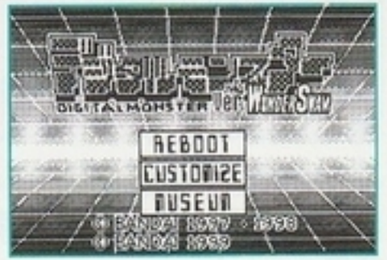
ゲームを始める前に

ワンダースワン本体に「デジタルモンスターVer.WonderSwan」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにするとタイトル画面があらわれます。

※初めてゲームをする場合、セーブデータがない場合はイニシャライズ画面があらわれます。

モード選択

タイトル画面でAボタンを押すとモード選択画面があらわれます。Xボタン1、3でモードを選択しAボタンで決定します。Bボタンでタイトル画面に戻ります。



REBOOT（リブート）：
ゲームをスタートさせます。

CUSTOMIZE（カスタマイズ）：
設定を変更したり、ゲーム中の音楽を聴いたり、データの消去がおこなえます。

MUSEUM（ミュージアム）：
殿堂入りしたデジモンを見ることができます。

●CUSTOMIZE（カスタマイズ）

Xボタン１、３で項目を選択し、Xボタン2、４で設定を変更します。Bボタンでタイトル画面に戻ります。

CLOCK CHANGE（クロックチェンジ）
ゲーム内の時間の経過スピードを変更することができます。詳しくはP14を参照ください。

MUSIC MUSEUM（ミュージックミュージアム）
Xボタン2、4でゲーム中の音楽を選びAボタンで聴くことができます。

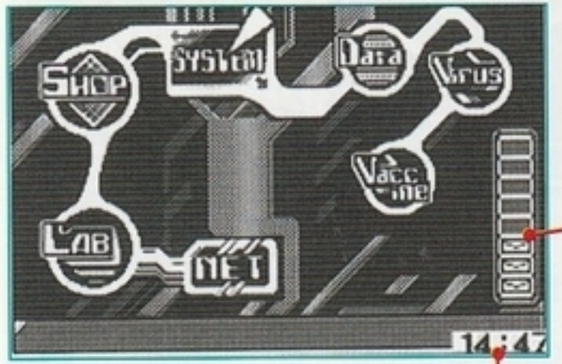
DATA FORMAT（データフォーマット）
セーブしてあるデータを消します。Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルできます。

●MUSEUM（ミュージアム）

育てたデジモンが100勝を達成すると、そのデジモンの顔・名前・年令が掲示されます。最大10体まで殿堂入りすることができます。Bボタンでタイトル画面に戻ります。

ランチャー画面

「REBOOT（リブート）」を選びゲームをスタートさせると、ランチャー画面があらわれます。Xボタンでカーソルを移動して項目を選び、Aボタンで決定します。Bボタンを押すとSYSTEM（システム）にカーソルがジャンプします。



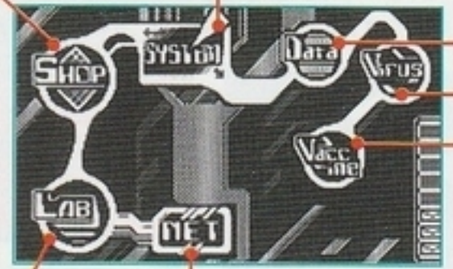
コールとは？
おなかが減った時など、デジモンの不満をプレイヤーに伝える合図です。

メール表示：デジモンがコールすると白く光ります。１体がコールしていればひとつ、3体がコールしていれば3つ光ります。

時刻：ゲーム内の時刻をあらわします。24時間で表示されます。
※実際の時計とは進む早さが異なります。

SYSTEM(システム) 時間を進めたり、時間の設定を変更したり、データをセーブすることができます。

SHOP(ショップ)
デジモンのタマゴや便利アイテムなどを買ったり、デジモンを譲ったり、アイテムを売ることができます。



Data(データ)
Virus(ウィルス)
Vaccine(ワクチン)
様々なデジモンが住んでいるバトルステージです。ステージごとに住んでいるデジモンに特徴があります。

LAB(ラボ)
デジモンを育てるところです。

NET(ネット)
ワンダースワン同士、ワンダースワン版と携帯デジタルモンスターで通信対戦やデータの交換がおこなえます。

●SYSTEM（システム）

Xボタン1、3で項目を選択し、Aボタンで決定します。Bボタンでランチャー画面に戻ります。

CANCEL(キャンセル)：　ランチャー画面に戻ります。
TIME JUMP(タイムジャンプ)：　ゲーム内の時計を強制的に進めることができます。

CANCEL(キャンセル)/SYSTEM(システム)画面に戻ります。

1HOUR/1時間時計が進みます。

3HOURS/3時間時計が進みます。

5HOURS/5時間時計が進みます。

TO 7:00/どの時間からも午前7:00に進みます。

※途中でデジモンがコールをすると、時計はその時間で強制的に止まります。

MAIL(メール)：デジモンがコールしている場合は、LAB(ラボ)のステータス画面があらわれます。

CLOCK(クロック)：ゲーム内の時間の経過スピードを変更することができます。

TOP(トップ)／40秒で1時間進みます。
HIGH(ハイ)／1分で1時間進みます。
MIDDLE(ミドル)／2分で1時間進みます。
LOW(ロウ)／6分で1時間進みます。
LOWEST(ローエスト)／ほぼ現実の時間どおりに進みます。

SAVE&EXIT(セーブアンドイグジット)：データをセーブしてタイトル画面に戻ります。

注意！
ゲームを終了する際は、必ず「SAVE&EXIT(セーブアンドイグジット)」を実行してください。電池マークが表示された場合は、一度「SAVE&EXIT(セーブアンドイグジット)」を実行し、ワンダースワン本体の電池を交換してからゲームを再開してください。これらを実行しないで電源を切ったり、ゲームを続けていると、データが壊れる恐れがあります。必ず守ってください。※電池マークについては、ワンダースワン本体の取扱説明書をご覧下さい。

ゲームスタート

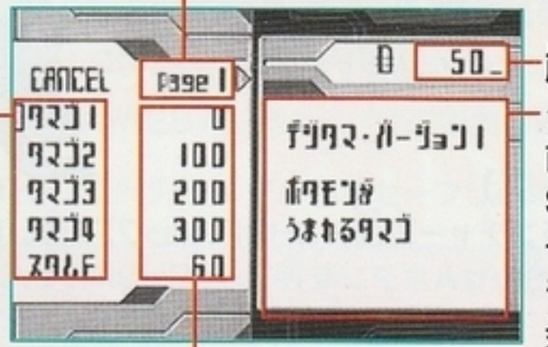
さあ、ゲームスタート！
まず初めにデジモンのタマゴを
買いに行きましょう。

●SHOP（ショップ）

デジモンのタマゴはランチャー画面のSHOP(ショップ)で買います。SHOP(ショップ)にカーソルを合わせAボタンを押すと、SHOP(ショップ)画面があらわれます。

EXIT(イグジット)：　タイトル画面に戻ります。
BUY(バイ)：　タマゴやアイテムを買います。
SELL(セル)：　デジモンを譲ったり、アイテムを売ります。

Xボタン1、3でBUY(バイ)かSELL(セル)を選択し、Aボタンで決定すると、それぞれのメニュー画面があらわれます。



タマゴやアイテムの略称

所持金

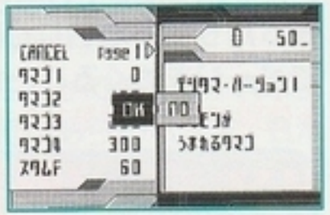
タマゴやアイテムの名前とその内容
SELL(セル)のメニュー画面には、そのデジモンの対戦成績と金額、またアイテムの場合は金額が表示されます。

金額
SELL(セル)のメニュー画面には表示されません。

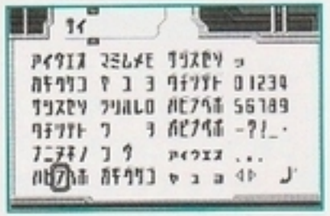
買いましょう!

Xボタン1、3で買いたいタマゴやアイテムを選び、Aボタンを押すと、OK／NOが表示されます。買う場合はOKを、やめる場合はNOを押します。
Xボタン2、4でページをめくることができます。

初めての人へ!
初めてゲームをする人は当然コインを持ってないよね、そんな時は「タマゴ1」を買おう。
金額も0なので、何個でも買えるぞ。



タマゴを買うと、次にNAME ENTRY(ネームエントリー)画面があらわれ、デジモンに最大8文字までの名前をつけます。Xボタンで文字を選びAボタンで入力、Bボタンで1文字戻ります。
最後に↵(リターンマーク)で決定します。
入力途中でSTARTボタンを押すと、カーソルが↵(リターンマーク)にジャンプします。



デジモンを譲る場合は……

SELL（セル）を選びAボタンを押すと、ITEMS（アイテム）/MONSTERS（モンスター）を選ぶ画面があらわれます。Xボタン1、3でどちらかを選ぶとメニュー画面があらわれます。譲りたいデジモンやアイテムを選び、Aボタンを押すと、OK／NOが表示されます。譲ったり売ったりする場合はOKを、やめる場合はNOを押します。Xボタン2、4でページをめくることができます。

※値段が0のデジモンもあります。

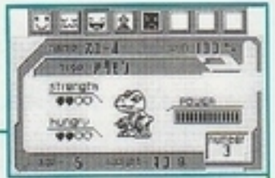
ここでワンポイント！

成長期より成熟期、成熟期より完全体というように、育てれば育てるほど、またバトルの勝利数が多いほどデジモンの価値は高くなります。デジモンを高く譲りたければ、強く成長したデジモンを選ぼう！

タマゴを貰ってデジモンが生まれたら、LAB（ラボ）で育てましょう。

●LAB（ラボ）

デジモンはLAB（ラボ）で育てます。LAB（ラボ）にカーソルを合わせAボタンを押すと、ステータス画面があらわれます。Xボタン2、4でケージ（P20参照）を切り替え、各デジモンの状態を見ることができます。Aボタンを押すと、表示されているデジモンのケージ画面があらわれます。Bボタンでランチャー画面に戻ります。



ステータス画面　デジモンの状態を見る画面です。

- name：名前
- type：種類
- win：勝率
- Strength：筋力（弱いと♥が白くなります）
- hungry：（減っていると♥が白くなります）
- age：年令
- weight：重さ
- power：体力（落ちていると♥が白くなります。バトルをおこなうと減り、時間経過やアイテム、成長によって増えます）

表示中のデジモンのケージ番号

ケージ：各デジモンの状態をあらわします。

：デジモンがいません。

：通常の状態です。

：満足の状態です。

：冷凍保存中です。

：コールサインを出しています（メールと同じ意味です）。

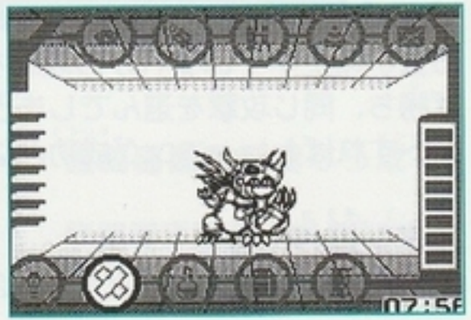
：死んだデジモンが入っています。ケージ画面でEXIT(イグジット)以外を選択すると片付き、新しいデジモンを入れることができます。

ケージ画面

デジモンを育てる画面です。Xボタンでアイコンを選び（選んだアイコンは白くなります）Aボタンで実行します。Bボタンを押すと、ステータス→メール→EXIT（イグジット）へジャンプ（ケージ画面時、コールがない場合はメールへはジャンプしません）します。ケージは全部で8つあります。

ステータス：ステータス画面に戻ります。

食事：お肉とプロテインを与えることができます。Xボタン2、4でどちらか選び、Aボタンで決定します。



ここでワンポイント！

お肉を与えるとステータス画面のhungryの♥がひとつ♥になります。プロテインを与えるとstrengthの♥がひとつ♥になります。

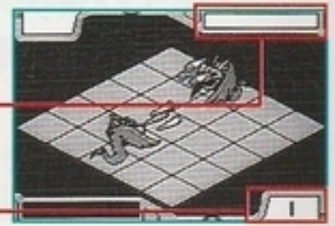
トレーニング：4種類のトレーニングでいろいろな能力値を上げることができます。最初はVer.1のトレーニングしかできませんが、ステージをクリアすると、他のトレーニングができるようになります。

Ver.1

お互いに上中下いずれかの攻撃をおこないます。相手と違う攻撃を選べば勝ち、同じ攻撃を選んでしまうと負けとなります。5回の攻撃中3回ヒットすればトレーニング成功となります。筋力が上がります。

ボタン操作

Xボタン1＝上段攻撃、Xボタン2＝中段攻撃、Xボタン3＝下段攻撃



相手の体力メーター：攻撃がヒットするとバーが黒くなります。

攻撃の回数

Ver.2

画面左下に表示されたパワーメーターの目盛りを、満タンで止められればトレーニング成功となります。シンクロ率のアップスピードが上がります。失敗すると体力が減り、トレーニングしすぎても体力が減ります。

ボタン操作

Aボタン：目盛りストップ

パワーメーター：■■■■■■■■なら成功、

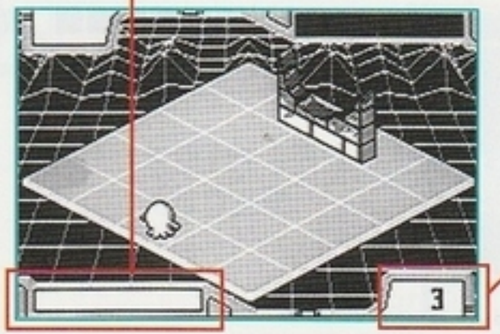
■■■■■■□だと失敗。

Ver.3

Aボタンを連打し、10秒以内にパワーメーターを満タンにすればトレーニング成功となります。体力が2つ回復しますが、怪我をしやすくなります。

ボタン操作

Aボタン：パワーメーターのバーを上げる



パワーメーター：Aボタンを連打するとバーが白くなります。

タイムカウンター
0になると時間切れ、失敗となります。

Ver.4

画面右下に表示されたパワーカウンターの数字を、100で止められればトレーニング成功となります。寿命が延び、バトルの回避率が下がります。

ボタン操作

Aボタン：数字ストップ

パワーカウンター

トイレ：Aボタンでデジモンのウンチを片付けます。

ここでワンポイント！
ウンチを放っておくと病気になりやすいんだ。ケージの中はいつも清潔にしておこう。

メール：デジモンがコールしている時にAボタンを押すと、ステータス画面に切り替わります。

電気：電気を消します。ON/OFF画面があらわれたら、Xボタン2、4でON(点ける)/OFF(消す)を選び、Aボタンで決定します。

ここでワンポイント！
デジモンが眠ったら、電気を消してあげましょう。

治療：バトルで傷ついたケガの治療をおこないます。

アイテム：SHOP(ショップ)で買ったアイテムを表示中のデジモンに与えることができます。画面左側のアイテムから与えるアイテムを選びAボタンを押すと、OK／NOが表示されます。与える場合はOKを、やめる場合はNOを押します。

ここでワンポイント！
バトル時に効果が上がるアイテムは、バトルの前に使おう！ P41参照。

冷凍保存／解凍：デジモンを冷凍保存することができます。おなかも減らず、筋力も落ちません。冷凍中のデジモンも年だけはとります。

※ウンチをしているときは冷凍保存できません。片付けてからおこなってください。

ここでワンポイント！

たくさんのデジモンをいっぺんに育てているときは、何体かを冷凍保存して、集中的に育てるのも手だぞ！

EXIT(イグジット)：LAB(ラボ)を出てランチャー画面に戻ります。

デジモンの成長と属性

デジモン変身成長図

幼年期
生まれたてのデジモンです。

▶

成長期
少し成長したデジモンです。

▶

成熟期
攻撃力も強くなり、それぞれに性格があらわれます。

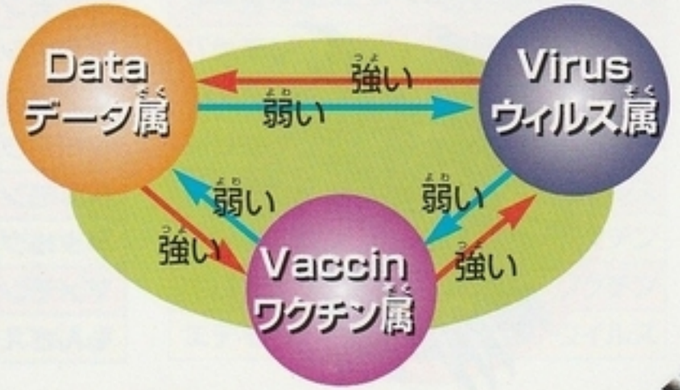
▶

完全体
ある条件を満した時だけ、完全体に進化します。

属性

デジモンには3種類の属性があり、それぞれの属性によってバトル時に相性があります。

※この強さ・弱さはあくまでも傾向です。



登場するデジモンとその属性

このゲームには携帯デジタルモンスターVer.1、Ver.2、Ver.3、Ver.4とペンデュラム・ネイチャースピリッツ、そしてワンダースワン版オリジナルのデジモンが登場します。

Ver.1

名前	過程	属性
ボタモン	幼年期	無属性
コロモン	幼年期	無属性
アグモン	成長期	ワクチン
ベタモン	成長期	ウイルス
グレイモン	成熟期	ワクチン
ティラノモン	成熟期	データ
デビモン	成熟期	ウイルス
メラモン	成熟期	データ
エアドラモン	成熟期	ワクチン
シードラモン	成熟期	データ
ヌメモン	成熟期	ウイルス
メタルグレイモン	完全体	ウイルス
マメモン	完全体	データ
もんざえモン	完全体	ワクチン

Ver.2

名前	過程	属性
プニモン	幼年期	無属性
ツノモン	幼年期	無属性
ガブモン	成長期	データ
エレキモン	成長期	データ
カブテリモン	成熟期	ワクチン
ガルルモン	成熟期	ワクチン
エンジェモン	成熟期	ワクチン
ユキダルモン	成熟期	ワクチン
バードラモン	成熟期	ワクチン
ホエーモン	成熟期	ワクチン
ベジーモン	成熟期	ウイルス
スカルグレイモン	完全体	ウイルス
メタルマメモン	完全体	データ
ベーダモン	完全体	ウイルス

Ver.3

名前	過程	属性
ポヨモン	幼年期	無属性
トコモン	幼年期	無属性
パタモン	成長期	データ
クネモン	成長期	ウイルス
ユニモン	成熟期	ワクチン
ケンタルモン	成熟期	データ
オーガモン	成熟期	ウイルス
バケモン	成熟期	ウイルス
シェルモン	成熟期	データ
ドリモゲモン	成熟期	データ
スカモン	成熟期	ウイルス
アンドロモン	完全体	ワクチン
ギロモン	完全体	ワクチン
エテモン	完全体	ウイルス

Ver.4

名前	過程	属性
ユラモン	幼年期	無属性
タネモン	幼年期	無属性
ピヨモン	成長期	ワクチン
パルモン	成長期	ワクチン
モノクロモン	成熟期	データ
コカトリモン	成熟期	ワクチン
レオモン	成熟期	ワクチン
クワガーモン	成熟期	ウイルス
シーラモン	成熟期	データ
モジャモン	成熟期	ワクチン
ナニモン	成熟期	ウイルス
メガドラモン	完全体	ウイルス
ピッコロモン	完全体	データ
デジタマモン	完全体	データ

※この他に、ワンダースワン版オリジナルのデジモンも登場します。

ペンデュラム ネイチャースピリッツ

名前	過程	属性
バブモン	幼年期	無属性
モチモン	幼年期	無属性
テントモン	成長期	ワクチン
ゴツモン	成長期	データ
オタモン	成熟期	ウイルス
トータモン	成熟期	ワクチン
スターモン	成熟期	データ
ゲコモン	成熟期	ウイルス
アトラーカブテリモン	完全体	ワクチン
ジャガモン	完全体	ワクチン
トリケラモン	完全体	データ
オオクワモン	完全体	ウイルス
トノサマゲコモン	完全体	ウイルス
ヘラクルカブテリモン	究極体	ワクチン
サーベルレオモン	究極体	データ
メタルエテモン	究極体	ウイルス

代表的なデジモン

Ver.1

【幼年期】
ボタモン：無属性
生まれたてのデジモン。

【成長期】
ベタモン：ウイルス属
四足歩行をする両生類型デジモン。

【成熟期】
グレイモン：ワクチン属
硬い殻におおわれた恐竜型デジモン。

【完全体】
マメモン：データ属
苛酷な環境で特殊進化した突然変異型デジモン。

Ver.2

【幼年期】
プニモン：無属性
生まれたての新種デジモン。

【成長期】
ガブモン：データ属
ツノモンのツノの部分を残して進化した爬虫類型デジモン。

【成熟期】
カブテリモン：ワクチン属
かなり特異な昆虫型デジモン。

【完全体】
スカルグレイモン
ウイルス属
かなり特異な昆虫型デジモン。

Ver.3

【幼年期】
ポヨモン：無属性
新たに発見されたデジモンの赤ちゃん。

【成長期】
パタモン：データ属
大きな耳が特徴的な哺乳類型デジモン。

【成熟期】
ユニモン：ワクチン属
伝説の聖獣、ユニコーンの角とペガサスの羽を持ち合わせた合成デジモン。

【完全体】
エテモン
ウイルス属
突如出現した正体不明のデジモン。

Ver.4

【幼年期】
◀**ユラモン**：無属性
細長く柔らかい毛で覆われた種子型デジモン。

◀【成長期】
ピヨモン：ワクチン属
翼が腕の様に発達した雛鳥型デジモン。

【成熟期】
◀**モノクロモン**：データ属
サイの様なツノを生やした鎧竜型デジモン。

【完全体】▶
メガドラモン　ウイルス属
最強最悪のパワーを誇る暗黒竜デジモン。

ネイチャースピリッツ

【幼年期】
◀**バブモン**：無属性
自由に行動し豊かな表情を見せる泡型のデジモン。

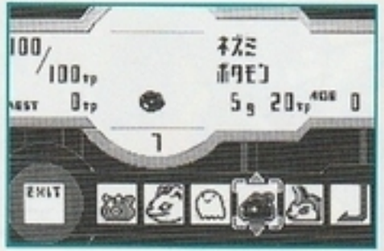
◀【成長期】
テントモン：ワクチン属
硬い甲殻を持つが、まだ攻撃性の低い昆虫型デジモンの原初タイプ。

【成熟期】
◀**スターモン**：データ属　宇宙開発センターの惑星解析用ソフトの中で偶然発見された惑星型のデジモン。

【完全体】
トノサマゲコモン：ウイルス属▶
殿様のチョンマゲにた触角を持つゲコモンのアップバージョン。

バトルについて

ランチャー画面に表示されたステージのすべてのデジモンを倒せばステージクリアとなります。各ステージにはそれぞれ違う属性を持ったデジモンが待ち受けています。各ステージの属性と相性のいい属性のデジモンでチームを組み、ステージクリアを目指そう！

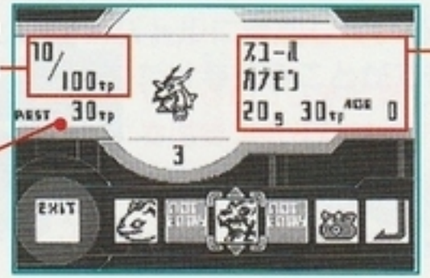


ランチャー画面でステージを選び、Aボタンを押すとユニット登録画面があらわれます。育てているデジモンからバトルに参加させるデジモンを選びます。Xボタン2、4でカーソルを左右に移動させ、参加させるデジモンをXボタン1、3で選びます。参加させられるデジモンは最高5匹まで、ただし、参加させるデジモンの合計ポイントが100ポイントを超えてはいけません。

ポイントとは？

デジモンの強さをあらわす単位です。成長すると数値が上がります。

幼年期＝20ポイント　成長期＝30ポイント　成熟期＝50ポイント
完全体＝60ポイント　究極体＝80ポイント

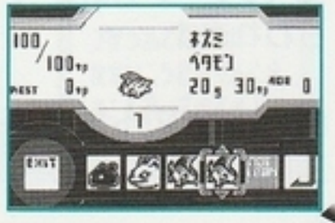


選択中のデジモンの合計ポイント

残りのポイント数

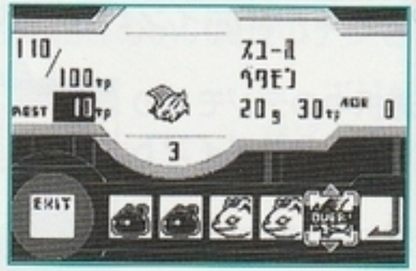
選択中のデジモンデータ

例えば
ボタモン（20ポイント）＋コロモン（20ポイント）＋
ベタモン（30ポイント）＋ベタモン（30ポイント）＝
100ポイント
この4匹なら参加OK!



ボタモン(20ポイント)+ボタモン(20ポイント)+コロモン(20ポイント)+コロモン(20ポイント)+ベタモン(30ポイント)=**110ポイント**
この5匹だと10ポイントオーバー…。

※冷凍保存中のデジモン、怪我をしているデジモンや眠っているデジモンはバトルに参加させることができません。



↵(リターン)にカーソルを合わせAボタンを押すアイテム選択画面があらわれます。

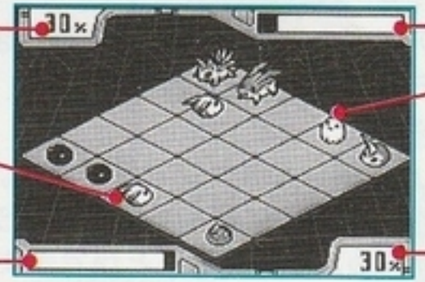
EXIT(イグジット)にカーソルを合わせAボタンを押すとランチャー画面に戻ります。

●アイテム選択

バトルが始まる前に、アイテム選択画面があらわれます。持っているアイテムを参加するデジモンに与えることができます。

Xボタン1、3でアイテムを選びAボタンで与えます。アイテムの効果はバトル中のみ有効となり、バトルに参加しているデジモン全員に効果があります。アイテムはひとつだけ与えることができます。
※使えないアイテムもあります。

バトルはオートで進み、先にHPがなくなったチームの負けとなります。



「シンクロ率100%で合体技・ヴァリアブル技発生！」

バトル中、シンクロ率が上昇し、100%になると強力な合体技で相手を攻撃します。シンクロ率の上昇するスピードは、デジモンの組み合わせやバトル中のダメージの量によって変化します。

ヴァリアブル技とは……

ある特定のデジモンがチームにいる場合、その組み合わせでなければ出せない特殊な合体攻撃・ヴァリアブル技を発生させることがあります。

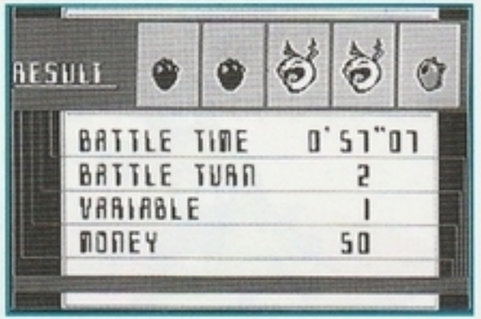
●バトル結果

バトルが終わるとバトル結果が表示されます。

バトル後のデジモンの状態、バトル時間、バトルのターン数、合体技・ヴァリアブル技の発生回数、獲得アイテムやお金（MONEY）が表示されます。

バトルに勝つと、お金（MONEY）かアイテムがもらえ、デジモンは勝敗に関係なくケガをすることがあります。

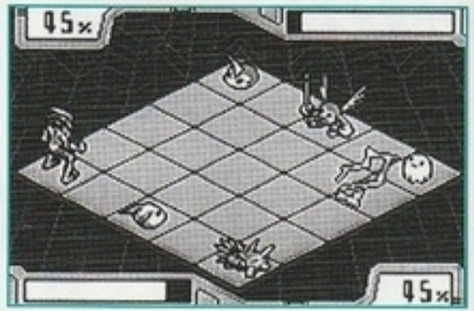
ケガをすると……



●ステージクリアについて

そのステージのデジモンをすべて倒せばステージクリア。大量のお金(MONEY)かアイテム、そしてクリアメダルがもらえます。メダルはタイトル画面に表示され、表示されたメダルの枚数がクリアしたステージの数となります。また、ランチャー画面のステージアイコンにもチェックマークがつきます。クリア後もそのステージでバトルすることができます。また、今までできなかったトレーニングが可能になるステージもあります。

データステージ、ワクチンステージ、ウイルスステージをクリアすると……
新たなステージがあらわれるらしい! 全ステージクリアを目指そう!



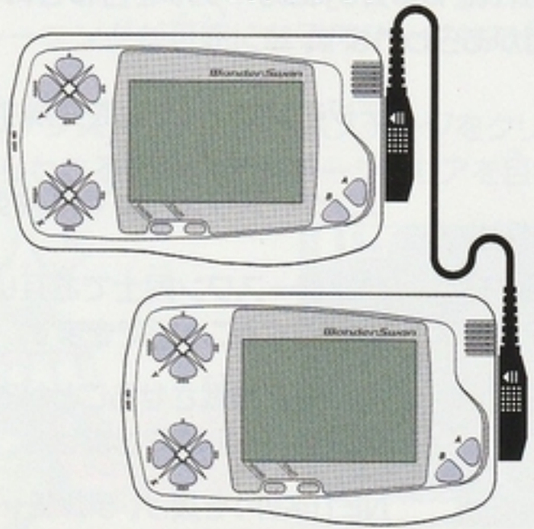
NET(ネット・通信対戦)について

このゲームはワンダースワン専用通信ケーブル(別売)や携帯デジタルモンスター専用通信アダプター(同梱)を使ってワンダースワン同士、ワンダースワンと携帯版で通信対戦や交換を楽しむことができます。
ランチャー画面の「NET(ネット)」にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと通信モード選択画面があらわれます。

NETCATION: (ネットケーション)	デジモンやアイテムを交換することができます。
VS W・SWAN: (バーサスワンダースワン)	ワンダースワン同士で対戦することができます。
VS W・SWAN[BET]: (バーサスワンダースワンベット)	ワンダースワン同士でお互いのデジモンを賭けて対戦することができます。
VS PORTABLE: (バーサスポータブル)	携帯版と対戦させることができます。 チームバトルはできません。
EXIT(イグジット) :	NET(ネット)を抜け、ランチャー画面に戻ります。

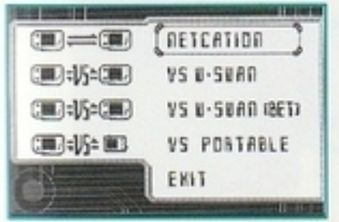
●通信対戦の接続準備（ワンダースワン同士）

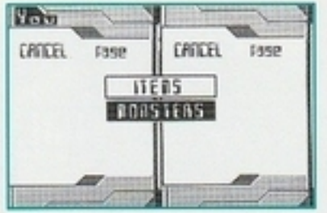
２台のワンダースワン本体それぞれに、「デジタルモンスター Ver.WonderSwan」のカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタにワンダースワン専用通信ケーブル（別売）を接続します。正しく接続されているかを確認し、それぞれの電源スイッチをONにし、ランチャー画面から「NET（ネット）」を選びAボタンを押します。



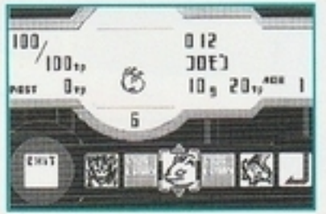
通信モード選択画面でお互いが同じ通信モードを選びAボタンで決定すると、通信確認のウェイティング画面があらわれます。正常に通信準備が整うと、「NETCATION（ネットケーション）」の場合は交換選択画面が、「VS W・SWAN（バーサスワンダースワン）」「VS W・SWAN[BET]（バーサスワンダースワンベット）」の場合はユニット登録画面があらわれます。

※ウェイティング画面が消えない場合は、ワンダースワン専用通信ケーブルまたはカートリッジの接続を確認して、一度キャンセルしてから再度「NET（ネット）」を選び直してください。





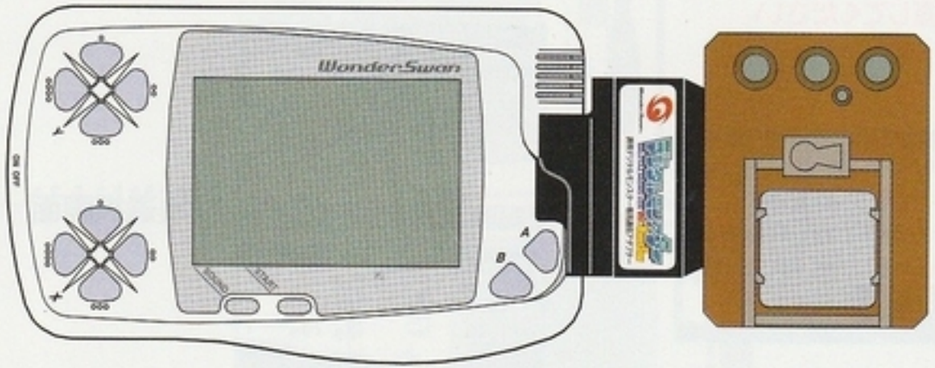
交換選択画面



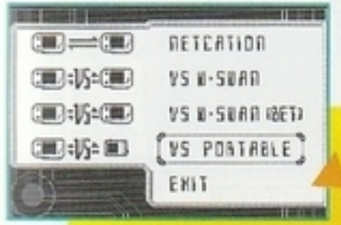
ユニット登録画面

●通信対戦の接続準備（ワンダースワンと携帯デジタルモンスター）

ワンダースワン本体の外部拡張コネクタに携帯デジタルモンスター専用通信アダプター（同梱）のワンダースワン側端子を接続し、携帯デジタルモンスターのコネクタには携帯側端子をラベルが上になるように正しく接続します。



ワンダースワン側は、ランチャー画面の「NET（ネット）」から「VS PORTABLE（バーサスポータブル）」を選びAボタンで決定するとユニット登録画面があらわれます。
携帯版側は、バトルアイコンをAボタンで選択し、Bボタンで決定します。

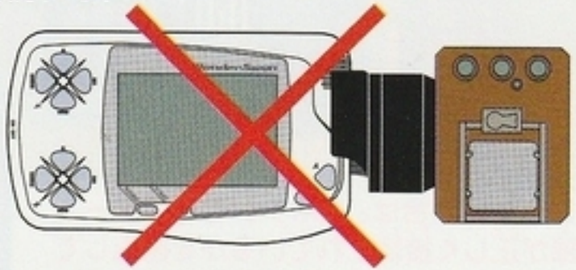


対戦がはじまらない場合は、Bボタンで通信モードを抜け、各部が正しく接続されているかを確認してください。

●誤った接続方法

ワンダースワン同士を携帯デジタルモンスター専用通信アダプターふたつで接続する。

接続方向を間違えて接続する。

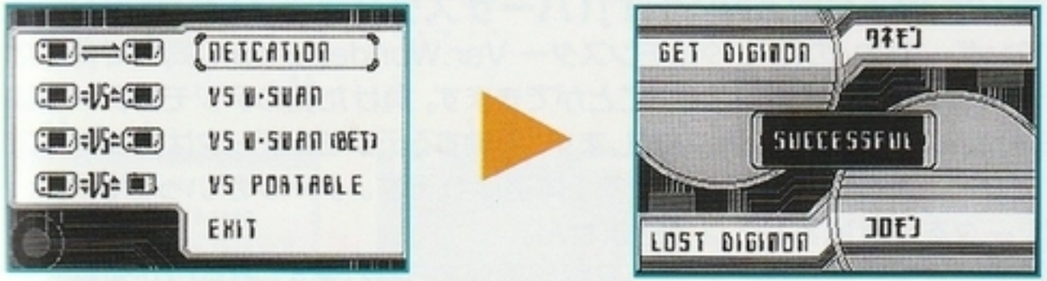


P48の図を参考に、正しく接続しましょう。

●NETCATION（ネットケーション）

ワンダースワンの「デジタルモンスター Ver.Wonder Swan」同士で育てたデジモンやアイテムを交換することができます。

接続が正常に終わると交換選択画面があらわれます。お互いが交換するデジモンまたはアイテムを選び、Aボタンで決定すると交換がオートでおこなわれます。



※交換はデジモン同士・アイテム同士でおこない、デジモンとアイテムの交換はおこなえません。携帯版との「NETCATION(ネットケーション)」はおこなえません。

●VS W・SWAN（バーサスワンダースワン）

ワンダースワンの「デジタルモンスター Ver.Wonder Swan」同士で育てたデジモンを対戦させることができます。
接続が正常に終わるとユニット登録画面があらわれます。お互いが対戦させるデジモンを選び、Aボタンで決定すると対戦がオートでおこなわれます。

※対戦の手順は1人プレイと同じ手順でおこなわれます。ユニット登録やアイテム選択についてはP38～P43をご覧ください。

●VS W・SWAN[BET]（バーサスワンダースワンベット）

ワンダースワンの「デジタルモンスター Ver.Wonder Swan」同士で育てたデジモンを賭けて対戦させることができます。負けた側のデジモンデータは勝った側のカートリッジに移動します。移動するデジモンデータは負けた側のデジモンチームからランダムで1体選ばれます。ケージがいっぱいだと、データを受け取ることはできません。
接続が正常に終わるとユニット登録画面があらわれます。お互いが対戦させるデジモンを選び、Aボタンで決定すると対戦がオートでおこなわれます。

※対戦の手順は1人プレイと同じ手順でおこなわれます。ユニット登録やアイテム選択についてはP38～P43をご覧ください。

●VS PORTABLE（バーサスポータブル）

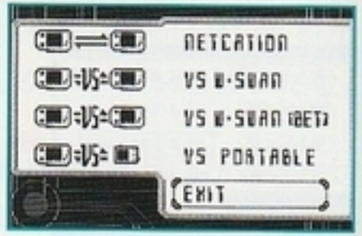
ワンダースワン版の「デジタルモンスター Ver.Wonder Swan」と携帯版デジタルモンスターを対戦させることができます。
ワンダースワン版は、ランチャー画面の「NET（ネット）」から「VS PORTABLE（バーサスポータブル）」を選びAボタンで決定します。
お互いに「Fight」が表示されたら、ワンダースワン側のAボタンを押してから、携帯版のAまたはBボタンを押してバトルスタートとなります。
「Fight」表示中に双方とも約10秒何も入力しないと、エントリー画面に戻ります。

注意！ 必ずワンダースワン側から先に決定してください。

※「VS PORTABLE（バーサスポータブル）」モードはチームバトルはできません。1体同士でのバトルとなります。
※「VS PORTABLE(バーサスポータブル)」の場合、幼児期のデジモンは使えません。
※対戦の手順は1人プレイと同じ手順でおこなわれます。ユニット登録やアイテム選択についてはP38～P43をご覧ください。
※携帯デジタルモンスター全バージョン、ペンデュラム全バージョンとの対戦が可能です。

●EXIT（イグジット）

NET（ネット）を抜け、ランチャー画面に戻ります。



使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

ワンダースワン™ 専用ホームページ GO! ワンダースワンWeb http://www.swan.channel.or.jp/